
Tekijä Lauri Ketonen

Työn nimi Animaatioelokuvat tunteiden herättäjinä

Laitos Elokuva ja lavastustaiteen laitos

Koulutusohjelma Elokuva- ja tv-lavastus

Vuosi 2020

Sivumäärä 26

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Tutkin opinnäytetyössäni asioita, jotka herättävät elokuvissa tunteita. Elokuvat ovat tunnemedioita ja niiden suuri suosio perustuu juuri siihen, kuinka ne onnistuvat vetämään yleisön mukanaan ja koskettamaan katsojia syvästi. Opinnäytteeni painopiste on kolmessa itseäni koskettaneessa animaatioelokuvassa, joita analysoimalla ja purkamalla pyrin löytämään yhtäläisyyksiä ja sitä kautta työtapoja, joita voisin käyttää omassa työssäni elokuvantekijänä.

Tunteet ovat muokkautuneet meille ihmisille pitkän ajanjakson aikana. Pohjustan tutkimustani luonnonvalinnan näkökulmasta, jolla on suuri rooli käyttäytymisellemme ja syille, joiden takia elokuvat vetoavat tunteisiimme. Tapa, jolla osaamme lukea ja ymmärtää toisten ihmisten kasvoja ja eleitä on suoraan yhteydessä selviytymiseen, sekä siihen kuinka pystymme peilaamaan elokuvien henkilöitä ja luomaan heihin tunnesiteitä.

Koska maalaustaide on johtanut minut elokuva-alalle, syvennyn Tove Janssonin, Vincent van Goghin ja Henri Rousseau'n maalauksiin ja pohdin, kuinka pelkästään kaksiulotteinen pinta pystyy herättämään tunteita. Valitsemieni maalausten kokonaisvaltaiset maailmat ja taiteilijan omat tulkinnat paikoista ja hetkistä ovat avainasemassa maalausten vaikuttavuuteen.

Jaan elokuvien tutkimuksen kolmeen osaan. Aloitan kuvailemalla kohtauksia, jotka ovat koskettaneet minua ja herättäneet minussa tunteita. Tämä on tärkeä vaihe, sillä sanallistaessani kokemukseni, niistä tulee helpommin analysoitavia. Toisessa osuudessa tutkin yhtäläisyyksiä, joita elokuvien vaikuttavista kohtauksista löytyy. Yhtäläisyyksiksi nousivat samaistuminen tarinaan ja hahmoihin, kokonaisvaltainen maailma sekä musiikki ja äänimaailma. Kolmannessa osuudessa pohdin elokuvien tekoprosessia 'Behind the scenes' materiaalin avulla, jonka kautta tuon esille konkreettisia keinoja, joilla vaikuttavat kohtaukset ovat luotu.

Päätän opinnäytetyöni kokoamalla yhteen tärkeimmät oivallukseni, jotka ovat ympäristömme aistimisen ja havaitsemisen tärkeys, sekä uteliaisuus ulkoisiin ja sisäisiin maailmoihimme.

Avainsanat Animaatio, Elokuva, Tunteet

Animaatioelokuvat Tunteiden Herättäjinä

**Lauri Ketonen
Kandidaatin opinnäytetyö
Taiteiden ja suunnittelun kandidaattiohjelma
Elokuva- ja tv- lavastus
Aalto- yliopisto
2020**

Sisällysluettelo

JOHDANTO	1
1 MITÄ TUNTEET OVAT?	2
1.1 MITÄ TIEDÄMME TUNTEISTA?	2
1.2 TUNTEET MAALAUSTAITEESSA.....	4
2 ELOKUVAT SUURENNUSLASIN ALLA.....	8
2.1 PRINSESSA MONONOKE.....	9
2.2 LEIJONAKUNINGAS	10
2.3 SIILI SUMUSSA.....	12
3 ELOKUVIEN YHTÄLÄISYYDET.....	13
3.1 KOKONAISVALTAISEN MAAILMAN.....	14
3.2 SAMAISTUTTAVA TARINA JA HAHMOT	16
3.3 MUSIIKKI JA ÄÄNIMAAILMA.....	19
4 KEINOJA TOTEUTUKSEEN	20
4.1 ELOKUVAN MAAILMAN LUOMINEN.....	21
4.2 SAMAISTUMINEN.....	22
4.3 TOISTUVA MUSIIKKI.....	24
5 LOPUKSI	24
KIRJALÄHTEET	26
INTERNETLÄHTEET	26
KUVALÄHTEET.....	26

Johdanto

Opinnäytetyöni tutkii elokuvia tunteiden herättäjänä. Veijo Hietala (2007, 46) toteaa, että televisio ja elokuvat ovat ensisijaisesti tunnemedioita ja juuri sen takia niillä on niin suunnaton suosio ja vaikutusvalta. Tahdon lähteä tutkimaan syitä, jotka vaikuttavat tunteiden heräämiseen elokuvia katsoessa ja löytää tutkimukseni avulla itselleni suuntaviivoja ja työtapoja tuleviin elokuvaproduktioihini. Mielestäni suurin osa vaikuttavista ja suuren suosion saaneista elokuvista on pystynyt juuri vaikuttamaan katsojaan tunnetasolla, joten tahdon tutkia ja ymmärtää tätä asiaa tarkemmin.

Syy siihen miksi tahdon tehdä elokuvia, johtuu siitä, että haluan elää tarinoiden ja tunteiden maailmassa. Muistoissani ovat kaikki ne vaikuttavat hetket, kun elokuva on loppunut ja minusta tuntuu, kuin jotain minussa olisi muuttunut. Kun mietin elokuvia tarkemmin, niin se on taianomaista, että tasaiselta ruudulta katsotut kuvat voivat mennä niin syvälle ja liikuttaa niin vahvasti. Voinko löytää elokuvista yhtäläisyyksiä, jotka vaikuttavat tunteen heräämiseen ja olisiko mahdollista hyödyntää niitä omassa tekemisessäni? Ideaalitulanteessa minulla olisi työkalupakki, joka olisi täynnä keinoja, joilla voisin pyrkiä tavoitteeseeni taiteen tekemisessä. Tiedostan, että ihmiset ovat erilaisia ja tällaiset asiat ovat pitkälti subjektiivisia. Olen kuitenkin vahvasti sitä mieltä, että taiteen tekemisessä pitää olla aito itseään kohtaan ja luottaa siihen, mikä on itselleen tärkeää ja vaikuttavaa, joten tutkin asiaa paljon omien kokemusteni pohjalta.

Mielessäni pyörii useita mahdollisia syitä siihen, miksi jotkut elokuvat ovat vaikuttavampia kuin toiset. Oletan, että tärkein tekijä tässä on vahva tarina, mutta koska puhutaan elokuvasta, valtavan moni muu asia on kytköksissä siihen. Elokuvien visuaalinen ja äänellinen kerronta tuo heti lisää kerroksia ja nostaa ilmaisun uudelle tasolle. Lisäksi on asioita, joihin ei elokuvan tekijä voi edes vaikuttaa. Näitä ovat esimerkiksi katsojan hetkellinen mieliala ja vaikka penkki, jossa hän istuu. On siis lukuisia asioita, joihin voisi perehtyä kokonaisten kirjojen pituudella, mutta pyrin rajaamaan aiheeni mahdollisimman tarkkoihin elokuvan hetkiin, jotka herättävät minussa tunteen ja tutkia niihin vaikuttaneita tekijöitä erityisellä tarkkuudella.

Ihmisten kokema tunteiden kirjokin on laaja. Pidän elokuvien katselua elämässäni todella nautintoa tuottavana asiana, joten tahdon keskittyä aiheessani elokuvaan, jotka ovat antaneet minulle vahvoja tunnekokemuksia. Näitä kokemuksia ovat esimerkiksi ilo, suru, onni, rakkaus ja haikeus. Se kun ihoni nousee kananlihalle tai kun silmäni kostuvat kyynelistä ovat asioita, joihin haluan löytää aiheessani syitä.

Pohdin ensin, mitä tunteet ovat ja kuinka niitä voi ymmärtää ihmisen historian kautta. Koska oma taiteen tekemiseni on lähtenyt maalauksista ja koska elokuvia ja maalauksia yhdistää kaksiulotteinen pinta, analysoin tunnekokemuksiani maalaustaiteen kautta. Valitsemani maalaukset ovat osoittaneet, kuinka voimakasta pelkästään visuaalinen ilmaisu voi olla. Luvussa kaksi, analysoin kolmea itselleni tärkeää elokuvaa ja alan niiden pohjalta tutkia, löydäkö elokuvista yhtäläisyyksiä ja syitä tunteiden heräämiseen. Lopuksi keskityn työtapoihin, joita tutkimissani elokuvissa on mahdollisesti käytetty ja katson, jos löytäisin itselleni työkaluja omaan tekemiseeni.

1 Mitä tunteet ovat?

Tässä luvussa perehdyn ensiksi tunteiden historiaan ihmisen evoluution kautta. Miksi meillä ylipäänsä on tunteita ja miten ne ovat hyödyksi meille ihmisille jokapäiväisessä elämässämme? Tätä kautta on helpompi yrittää ymmärtää, miksi tunteita syntyy elokuvia katsoessa. Koska elokuvat ovat monimuotoinen ilmaisen tyyli, tahdon luvussa 1.2 perehtyä, kuinka pelkästään visuaalinen ilmaisu kuten maalaukset voivat herättää tunteita.

1.1 Mitä tiedämme tunteista?

Vaikka opinnäytetyöni keskittyy taiteeseen ja juuri taiteen kautta heränneisiin tunteisiin, on tärkeää ymmärtää tunteiden alkuperiä ja syitä. Lauri Nummenmaa (2019, 16) toteaa kirjassaan: ”Jotta voimme ymmärtää ihmisten tunteita ja käyttäytymistä, meidän on pakko tarkastella niitä luonnonvalinnan näkökulmasta”. Pyrin syventymään näihin alkukantaisiin syihin, miksi meillä ylipäänsä on tunteita. Sitä kautta pystyn paremmin analysoimaan tai ainakin pitämään takaraivossani selityksiä näille abstrakteille asioille, joita kutsumme tunteiksi.

”Elinympäristöön sopeutumista kutsutaan adaptaatioksi” (Nummenmaa 2019, 14). Tämä ihmisen keino selviytyä elossa on synnyttänyt lukuisia keinoja ja tunteet ovat yksi merkittävä osa niistä. Vaikka tunteita ei usein edes tiedosta, ne ovat silti toiminnassa koko ajan. Nummenmaa toteaa, kuinka ihmislajin kehityksessä on muovautunut kuusi perustunnetta muunneltuihin: mielihyvä, suru, inho, viha, pelko ja hämmästyminen. Nämä erilaiset tunteet ovat auttaneet meitä selviytymään elämän erilaisissa haasteissa. Ne ovat myös suuressa roolissa ihmiskunnan lisääntymisen näkökulmasta.

”Manteliumake havaitsee ympäristön vaarat ja nautinnot” (Nummenmaa 2019, 37).

Nummenmaa (2019, 37) kertoo myös, kuinka manteliumake on se paikka aivoissa, joka seuloa ympäristöä jatkuvasti: jos manteliumake vaurioituu, on tunteita lähes mahdotonta tunnistaa. Tämä osa aivoista on siis meille taiteen tekijöille se paikka, jota pyrimme aktivoimaan teoksillamme. Ymmärrys manteliumakkeen toiminnan vaikutuksesta voi olla suureksi hyödyksi elokuvan tekemisessä. Ne asiat, jotka aktivoivat manteliumaketta, olisi tärkeä tiedostaa, sillä niitä voisi käyttää elokuvassa herättämään ihmisissä haluttuja tunnereaktioita. Mieleeni herää heti yhteys kokeisiin, joissa on näytetty kuvia hätäntyneistä ihmisistä ja lähikuvien vaikutukseen elokuvissa. Veijo Hietala (2007, 58) kirjoittaa lähikuvien vaikutuksesta katsojiin. Hän toteaa, kuinka luonnottoman lähelle toista ihmistä pääsemme lähikuvissa ja kuinka näyttelijöihin syntyy ns. parasosiaalinen suhde: heidät koetaan oikeina ihmisinä ja heihin suunnataan oikeita tunteita. Lähikuvien voima perustuukin siihen, kuinka empaattisesti pystymme ymmärtämään toisten tunteita ja samaistua niihin.

Jos tunteet ihmisillä perustuvat pitkälti ihmisen selviytymiseen, niin miksi ylipäänsä käymme elokuvissa tai taidenäyttelyissä? Nummenmaa (2019, 74) kertoo, kuinka me nautimme asioiden kopioista, jos oikeaa vastinetta ei ole saatavilla. Vuoteen 2018 mennessä kaikkein eniten tykkäyksiä saaneet Instagram-kuvat esittivät jotain hyvin inhimillisiin tunteisiin vetoavaa. Tutkin myöhemmissä luvuissa samaistumisen tärkeyttä ja mielestäni tässä asiassa on myös kyse siitä, kuinka me pystymme samaistumaan muiden ihmisten hetkiin ja tunteisiin. Nummenmaa (2019, 75) toteaa myös, kuinka elokuvilla, kirjoilla, musiikilla ja kuvilla on kaksi suurta etua biologisiin tarpeisiin verrattuna: niitä on usein lähes rajattomasti saatavilla ja ne antavat jotain sellaista

meille, jota emme pääsisi arkielämässä kokemaan. Hän myös jatkaa, kuinka lukemisessa ja elokuvien katselussa on pohjimmiltaan kysymys kuvitteellisten ihmisten tunteiden seuraamisesta.

1.2 Tunteet maalaustaiteessa

Ennen kuin päätin ryhtyä elokuvantekijäksi, olin kiinnostunut piirtämisestä ja maalaamisesta. Muistan, kuinka mietin, että mitä fotorealistisempi piirustus, sen parempi. Jossain vaiheessa tuli taiteen tekemiseeni kuitenkin käännekohta. Oivalsin, kuinka tärkeää omien tunteiden tuominen töihini oli. Aloin oppia kuinka havainnoida ympäristöäni monen aistin avulla ja samalla aloin oivaltaa suurien taiteilijoiden kykyä tähän. Opin lukemaan maalauksia paremmin ja pikkuhiljaa minulle avautui melkein kokonainen uusi maailma maalaustaiteen kautta. Sitä kun oli pitkään ajatellut asioita melko yksiulotteisesti, niin tämä moniaistillinen havainnointi tuntui uudelta, kiehtovalta ja itselleni sopivalta asialta. Maalaukset, joita olin ennen katsonut vain pintapuoleisesti näyttäytyi minulle nyt uudessa valossa ja voin sanoa, että näihin aikoihin aloin ymmärtää paremmin taiteen merkitystä omassa elämässäni.

Maalaukset ovat olleet tärkeä osa taiteen tekemistäni, koska ne ovat suoraan yhteydessä elokuvien tekoon visuaalisen ilmaisan kautta, analysoin ensin niitä. Pyrin kuvailemaan tarkasti maalauksia, jotka ovat olleet oman tekemiseni kannalta tärkeitä teoksia. Kuvailujen jälkeen pohdin, miten pelkällä visuaalisuudella pystyy herättämään tunteita.



Kuva 1 Mystinen Maisema – Tove Jansson

Ateneumin ääniopas (Kansallisgalleria) kuvailee Tove Janssonin maalausta *Mystinen maisema* (Kuva 1) seuraavasti:

Pimeä, öinen vuoristomaisema kajastaa outoa valoa. Maisemasta erottuu joitakin vaaleampia sinisen ja vihertävänsävyisiä yksityiskohtia, erikoisia kasveja, kiemurtavia teitä ja muutamia ihmisen tekemiä rakennelmia. Kissamainen olento kulkee tietä pitkin korvat luimussa keltaiset silmät kiiluen. Maisemasta avautuu kaksi näkymää keskelle sijoitetun tumman vuoren molemmiin puolin. Vasemmalla punertavanruskean puunoksiston lomasta pilkottaa merenpoukama aavoineen ja oikealla kartanon takana siintää kaukainen kaupunki. Maisema on kuvattu mielikuvituksellisena ja salaperäisenä.

Mystinen maisema vie minut hieman eriskummalliseen maailmaan, joka on täynnä outoja asioita. Tuntuu siltä, että jokaisen kiven alta voisin löytää ihmeellisiä eliöitä ja jokaisen kumpareen takana olisi lisää ihmeteltävää. Tahdon kiivetä tummille vuorille ja laskeutua sieltä alas merenrantaan ja lähteä purjehtimaan kauas uusiin seikkailuihin. Tässä uudessa maailmassa, johon olen saapunut mikään ei tunnu arkiselta ja jokaisella askeleella koen jotain uutta. Hiljaisuus on vallannut tämän hetken, vain kaukaa näkyvästä kaupungista kuuluu teollisuuden ääniä. Istahdan alas ja katselen vain ympärilleni ja hengitän tätä mystisen raikasta yöilmaa.

Tove Janssonin kuvitukset ja maalaukset kertovat mielestäni aivan uniikilla ja salaperäisellä tavalla tarinoita. *Mystinen maisema* on erinomainen esimerkki, kuinka yksi ruutu voi väreillä, sommittelulla ja omalaatuisella tyyllillä sytyttää mielikuvituksen henkiin. Tapa, jolla Tove Jansson näki maailman ympärillensä ja kuinka hän pystyi ilmaisemaan itseään, on kiehtonut minua aina. Hänen heittäytyvässä tyyliässä ja taidossa luoda kokonaisvaltaisia maailmoja kertoo, kuinka paljon voi saada aikaan pelkällä kankaalla ja maalilla.



Kuva 2 Starry Night Over the Rhone – Vincent van Gogh

Vincent Van Gogh on yksi niistä maalareista, joka kirkasti pilviset silmäni turhan todellisuuden tavoittelusta taiteessa. Hänen väreilevät teokset hehkuvat voimaa ja Vincent osaa mielestäni kuvata maailmaansa hänen sielunsa silmin. Voisin valita lähes minkä tahansa hänen maalauksistaan, mutta olen ollut onnekas ja nähnyt *Starry night over the Rhone* (Kuva 2) maalauksen paikan päällä, joten pystyn puhumaan kokemuksestani aidosti.

Kun näin maalauksen d'Orsayn museossa Pariisissa vaikutuin syvästi. Museo oli täynnä ihmisiä ja kävellessäni kohti huonetta, johon oli ripustettu Van Goghin teoksia, väki vain tiivistyi. Huoneen eteen muodostui pieni jono ja ilmassa oli jännittyneisyyttä. Kun astuin ahtaaseen huoneeseen ja kun näin ensimmäiset vilauksen Van Goghin maalauksista, ihmiset hävisivät ympäriltäni. Edessäni oli vain valoa hehkuvat teokset, joista en tuntenut saavani katsettani irti. Uppouduin maalauksien maailmoihin hetki hetkeltä syvemmin, kunnes aika pysähtyi ja edessäni olevan *Starry night over the Rhone* sininen yö veti minut mukaansa. Kirkkaiden tähtien täyttämä taivas, kaupungin valot ja tyyni joki ovat kaikki kuvattu tavalla, joka on todellisempaa kuin todellisuus. Maalaus virittää muitakin aistejani kuin näköaistini. Voin tuntea pienen

tuulenvireen ja kuulla puuvillahousujeni kahinan, kävellessäni joenvartta pitkin. Mitä kauemmin katson teosta, sen enemmän se herää eloon. Veneet keinuvat veden mukana hiljaa ja hahmot supattavat jotain toisilleen. Olisin tahtonut jatkaa tätä uutta elämääni Rhone varrella, mutta havahdun, kun takana oleva turisti tuuppaa minut eteenpäin.

Luulen, että maalauksen vaikuttavuus perustuu juuri siihen, kuinka sen maailma onnistuu vetämään minut mukaansa. Impasto-tyylillä maalattu teos ikään kuin väreilee energiaa. Syvänsinisen täyttämä ruutu luo vahvan tunteen yöstä ja yö on ainakin minulle hetki, jolloin lumoavia asioita tapahtuu. Pystyn siis jollain tasolla yhdistämään itseni samankaltaiseen hetkeen, mutta näkemään ja kokemaan sen uusin silmin. Nämä keinot, jolla maalaus on tehty varmistaa sen, että katsoja haltioituu teoksesta ja aivan kuin uppoaa siihen ja sitä kautta elää ja katsoo maailmaa tekijän silmin.



Kuva 3 Ship In a Storm – Henri Rousseau

Kun löysin Henri Rousseau'n maalaukset, jotain minun ajattelussani muuttui. Hänen naivistinen otteensa taiteeseen henkii vapautta ja vilpittömyyttä, jota olen hänen löytämisestään asti

tavoitellut omissa töissäni. Kuten monien taiteilijoiden kohdalla, olisin voinut valita lähestulkoon minkä tahansa maalauksen analysoitavaksi, mutta minulla oli ilo nähdä Ship in a Storm (Kuva 3) henkilökohtaisesti museon seinällä.

Ship in a Storm maalaus veti minut mukaan seikkailuun, sillä hetkellä, kun näin sen. Maalauksen voimakkaat pysty- ja vaakasuorat linjat, jotka myrskyisästi keikuttavat venettä saavat minut hieman merisairaaksi, vaikka minulla ei ole koskaan merisairautta ollutkaan. Tunnen katselevani tätä ranskalaista laivaa oman veneeni kannelta, kun livumme toistemme ohitse.

Tummanharmaasta taivaasta ryöppyävä rankkasade yllyttää syvää vihertävää merta entisestään ja aallonharjat nousevat kilpaa toisiaan korkeammiksi. Ranskalainen laiva puuskuttaa eteenpäin ja kohta jää yksin myrskyyn.

Mielestäni Rousseau kuvaa teoksessa merta upeasti. Hänen raikas lähestymisensä myrskyävään mereen on houkuttelevaa. Hänen teoksensa ovat helposti lähestyttäviä ja sitä kautta herättävät mielenkiintoni niitä kohtaan. Kun Rousseau on saanut mielenkiintoni, niin alan kehitellä omaa tarinaa ja kokemusta teoksen maailmaan, kuten aiemmassa kappaleessa huomaamme.

Maalauksen yksinkertaiset elementit, kuten viivojen suunta ja harmahtava väripaletti kertoo kaiken tarvittavan hetkestä myrskyn keskellä, näin ilmaisten raa'an tunteen teoksen takana.

Analysoimissani maalauksissa on keskitytty maailman kuvaukseen taiteilijoiden omien kokemuksien kautta. Maalauksissa on onnistuttu luomaan kokonaisvaltainen kuvaus paikasta ja hetkestä. Tunnelmia on maalauksen keinoin liioiteltu, joka tuo niiden vaikutuksen esille vahvemmin. Asioiden, kuten tähtien tai merten aaltojen tyylittely ovatkin tärkeässä roolissa maalausten vaikuttavuuden kannalta. Väripaletit maalauksissa ovat myös vahvoja ja rohkeita, joka auttaa katsojan uppoutumista kuviin. Luulen, että maalauksien maailmoita tutkimalla löytäisi suuntaviivoja elokuvien rohkeampaan tekemiseen.

2 Elokuvat suurennuslasin alla

Valitsin kolme elokuvaa, jotka ovat olleet tärkeitä itselleni. Nämä kolme elokuvaa ovat jättäneet minuun syvän vaikutuksen ja herättäneet minussa vahvoja tunteita. Tahdon tässä luvussa kuvailla elokuvien maailmoja ja kohtauksia, jotka ovat vaikuttaneet minuun kaikkein

vahvimmin. Kuvailuja tutkimalla toivon myöhemmin löytäväni yhtäläisyyksiä elokuvista, joita voin aloittaa analysoimaan.

2.1 Prinsessa Mononoke

Olen katsonut Prinsessa Mononoken varmasti yli kaksikymmentä kertaa. Muistan maanneeni pienenä sängyssä ilta toisensa jälkeen katsoessani tätä elokuvaa luottokortin kokoisesta mp3-soittimestani. Vaikutuin kerta toisensa jälkeen enemmän ja enemmän ja jollain tavoin tämän elokuvan maailma on palanut mieleeni väkevästi. Tuntuu, että elokuva on mielessäni muisto asioista, jotka ovat oikeasti tapahtuneet minulle. Elokuva on melko pitkä ja moniulotteinen hahmoineen ja maailmoineen. Se on täynnä toinen toistaan vaikuttavampia hetkiä, mutta kun lapsena katsoin elokuvaa, muistan yhden kohtauksen elokuvassa, jota odotin ylitse muiden. Tämä kohtaus on jäänyt mieleeni niin vahvasti, että minun on palattava siihen aika ajoin. Haluan keskittyä analyysissäni juuri tähän kohtaukseen ja siihen miten koko elokuva kokonaisuutena nostaa tämän tietyn hetken ylitse muiden.

Elokuva alkaa, kun pieneen kylään hyökkää kirouksen piinaama villisika. Elokuvan päähenkilö Ashitakan suojellessa kylää, hän altistuu kiroukselle ja tästä alkaa hänen matkansa läpi kaukaisten maiden hänen etsiessään parannusta sairaudelleen. Elokuva sijoittuu Japanin Muromachi-kauteen (1333-1573). Muromachi-kausi oli teollistumisen aikakautta, joten liikumme ajassa, jolloin luonto oli vielä koskematonta ja jylhää. Elokuvan maailma onkin yksi elokuvan kokonaisvaltainen ja vaikuttava elementti. Syvät tummanvihreät metsät, jonka muinaiset jumalat ja henkiolennot ympäröivät minut ja vievät kauas pois uuteen maailmaan. Kontrastina vielä koskemattomalle luonnolle on Rautakaupunki, jonka johtajan, Lady Eboshin tavoite on vallata paljon maata ja auttaa kylän asukkaita kukoistamaan. Lady Eboshia vastustaa metsässä susijumalten kanssa elävä San-tyttö, joka tunnetaan toiselta nimeltään Prinsessa Mononoke. San haluaa tappaa Lady Eboshin ja tunne on molemminpuoleinen. Elokuva asettaa meidät katsojat Ashitakan kenkiin, hänen seurattessaan objektiivisesti näiden kahden maailman kamppailua, kamppailua luonnon ja ihmisen välillä.

Elokuvan minuun vaikuttanut kohtaus on Sanin ja Eboshin yhteentörmäys. Kohtaus sijoittuu tummansiniseen yöhön. Ashitakan ollessa Rautakylässä hän aistii, että San on tulossa sinne

tappamaan Lady Eboshin. San hyökkää muurien yli rivakasti josta Rautakylän asukkaat saavat tiedon ja ryntäävät ulos verenhimoisina. Aseet paukkuvat ja hetki sitten uninen Rautakylä on muuttunut taistelutantereeksi. San ajautuu nurkkaan ja Ashitaka koittaa varoittaa häntä ansasta, mutta Sanin suonissa virtaa kostonhimo ja hän kiittää kohti Lady Eboshia. Taistelevat San ja Lady Eboshin ympäröi mylviviä ihmisjoukko. Ashitakan sisällä alkaa myrskytä, joka on upeasti animoitu lepattavina vaatteina. Joe Hishaisihin vahva musiikki alkaa soida taustalla. Ashitakan vihan herättämä kirous hehkuu hänen kädessään samalla kun Ashitaka ilmeettömänä kävelee kohti taistelevaa kaksikkoa ja karjuvaa yleisöä. Musiikki voimistuu, kun Ashitaka raivaa itsensä kyläläisten ohi. Ihmisjoukko hiljenee, mutta musiikki jatkuu. Ashitaka menee tappelun väliin ja kertoo kuinka viha voi sokaista ihmiset. Hän nappaa Sanin pois taistelusta ja lähtee Rautakylästä pois samalla, kun kyläläiset hämmästyneenä katselevat häntä. Kohtauksen musiikki rytmi ja animaatio jättävät minut aina yhtä äimistyneeksi, aivan kuin Rautakylän asukkaatkin.

2.2 Leijonakuningas

Hehkuvan punainen aurinko nousee horisontin takaa ja herättää sen alla elävän luonnon sinisestä unestaan. Gasellit hyppivät vihertävän sumun peittämässä aavassa maisemassa ja nuori kirahvi siristelee silmiään kohti auringonpolttamaa savannia. Taustalla soi Zulun kielellä laulu leijonasta.

Nants ingonyama bagithi baba

Sithi uhm ingonyama

Täältä tulee leijona, isä,

Oi kyllä, se on leijona.

Olemme saapuneet Afrikkaan.

Ympäristö, johon meidät on heitetty leijonakuninkaan alkukohtauksen aikana, on täynnä elämää. Puut kuhisevat hyönteisistä ja aavat maisemat täyttää Afrikan eläinkunta. Myös abioottiset, eli elottomat tekijät luovat paikalle oman jylhän tunnuspiirteensä. Tuuli, vesi ja maa

luovat kaikki minuun vaikuttavan tunteen, tunteen alkukantaisesta luonnosta, joka on kaukana arkipäiväisestä elämästäni, kaukana esi-isieni ajoissa.

Ympäristö onkin iso tekijä elokuvan kerronnassa. Se alustaa paikan, johon elokuvan tapahtumat sijoittuvat. Heti alusta lähtien leijonakuningas vie katsojan tarkasti kuvailtuun maisemaan ja onnistuu vetämään minut mukanaan. Wassily Kandinsky sanoi, että taiteen tarkoitus on saada katsoja unohtamaan itsensä. Minä unohdan itseni katsoessani hentoa tuulenvirettä, joka kulkee läpi aavan ruohikkomaiseman ja kun viidakon lehvistö ympäröi minut.

Myrkynvihreät kohtaukset, jossa elokuvan paholainen näyttää todellisen luonteensa ja syvänsiniset hetket, jossa leijonaisä ja poika katselevat tähtitaivaalle, eivät vain kerro minulle elokuvan tarinasta dialogin kautta. Ne yhdessä värivalintojen kanssa korostavat minulle elokuvan syvempiä tunnelatauksia. Samalla tavalla toimii elokuvan elokuvaan sävelletty musiikki. Se antaa tiettyihin kohtauksiin, jotka ovat jo valmiiksi rikkaita ilmaisussa vielä vähän enemmän.

Valitsin Leijonakuninkaasta kaksi kohtausta, jotka herättävät minussa suuria tunteita.

Ensimmäisessä kohtauksessa Simba joutuu kohtaamaan menneisyytensä, jota hän on melkein koko elämänsä paennut. Kohtaus sijoittuu tähtien valaisemaan keskiyöhön, jolloin hän saa kuulla, että hänen isänsä, Mufasa, onkin elossa. Simba seuraa paviaani Rafikia läpi viidakon tiheän kasvuston nopeatempoisen rumpumusiikin soidessa. Äänimaisemaan kuuluu myös villieläinten rääkyminen ja hektisesti kaikuva nauru. Viidakko on ahdas ja tuntuu, että minä hetkenä hyvänsä olemme umpikujassa ja pääsyä ulos ei enää löydy. Lopulta kuitenkin musiikki lakkaa soimasta ja huomaamme selvinneemme pois tästä ahtaasta paikasta. Hiljaisuus valtaa hetken ja pikkuhiljaa viulun ääni täyttää tilan. Sinivihreänä hohtava valo kajastaa pienestä lammesta, jota kohti Simba kulkee uteliaan varovasti. Viulun ääneen on nyt liittynyt muu orkesteri, jotka soittavat hennosti. Olemme lähikuvassa Simban kasvoissa. Näemme hänen jokaisen eleensä ja pystymme lukemaan hänen ajatuksensa. Simba näkee lammen heijastuksissa isänsä ja katsoessaan ylös, myrskypilvet ovat vallanneet taivaan ja niiden keskellä seisoo Mufasan hahmo. Musiikki voimistuu ja näemme Simban kutistuneen pieneksi verrattuna isänsä suureen ja vaikuttavaan hahmoon. Myrskyinen tuuli kulkee läpi Simban harjan, samalla,

kun hänen isänsä opastaa häntä. Näemme lähikuvassa Simban kasvot, kun hän ymmärtää kohtalonsa. Pilvet vievät Mufasan pois ja jäljelle jää savannin hiljaisuus.

Toisessa kohtauksessa olemme elokuvan lopussa, jossa Simba on kukistanut setänsä valtaistuimelta. Harmaasta ja kivisestä maisemasta nousee paksua savua ja vettä sataa kaatamalla. Simba astelee rakkaittensa luokse, kunnes Rafiki keskeyttää hänet ja osoittaa, että Simban on otettava paikkansa jylhäkallion huipulta. Orkesterin alakuloinen, mutta liikuttava sointi kuuluu hentona taustalla aina siihen asti, kunnes Simba ottaa ensimmäiset askeleet kohti kallion huippua. Orkesterin äkillisesti voimistunut ääni syrjäyttää luonnon äänet ja näemme, kuinka Simba astelee kohti korkeuksia. Saavuttaessaan kallion huipun, Simba nostaa katseensa kohti taivasta, jonka pilvimassasta paljastuu pieni palsta kirkasta tähtitaivasta. Kuulemme syvällä äänellä sanat "Remember", jotka Mufasa lausuu. Palaamme lähikuvaan Simbasta, jonka hiljainen katse kertoo hänen jokaisen ajatuksensa. Simba karjaisee ja kohtausta loppuu.

2.3 Siili sumussa

Liikumme elokuvassa pienen siilin mukana, hänen matkatessaan karhunpentu ystävänsä luokse katsomaan tähtiä. Hillopurkki mukanaan.

Elokuva alkaa yöllisestä taivaasta klassisen musiikin soidessa. Tämä maailma, jonka näemme, on sadunomainen. Murretut sävyt ja tumma, yöllinen maisema asettaa meidät hämyiseen ja hieman surumieliseen tunnelmaan. Kertojaääni alustaa tarinan meille, jonka jälkeen näemme, kun pieni siili etenee vikkelaasti läpi pensaikon ja aukoiden. Hän saapuu kukkulan reunalle ja yllättyy huomattessaan valkoisen hevosen keskellä sumua. Siilillä herää ajatus, että tukehtuisikohan hevonen sumuun, jos se kävisi maaten?

Laaksossa vallitseva sumu on paksua ja siili päättää lähteä tutkimaan, mitä se pitää sisällään. Sumu on niin syvää ja sakeaa, että siili ei näe edes omaa käpäläänsä. Tässä varjojen asuttamassa uudessa maailmassa, johon siili on astunut, kaikki näyttäytyy pelottavammalta. Tuntuu, että harmaasta sumumassasta voi ilmestyä mitä vaan. Elokuva on vienyt meidät hetkessä uuteen maailmaan. Siili tarrautuu hillopurkkiinsa entistä lujemmin. Pelottavia lepakoita siivittää tiheä musiikki ja näemme valtavia mammuttien kaltaisia tummia hahmoja

kaukaisuudessa. Sumun keskeltä löytyy pian kuitenkin vanha puu. Näemme puun lähempää ja hetkeä myötäilee kaunis musiikki ja elokuvan ”painostava” tunnelma katoaa hetkeksi. Tämä tammivanhus tuo turvaa siilille ja herättää hänen uteliaisuutensa sitä kohtaan. Uteliaisuus on niin vahva, että jopa kallisarvoinen hillopurkkikin unohtuu nurmelle eikä hänen ystävänsä huudot kantaudu siilin korviin. Kun siili taas havahtuu hetkeen, hän huomaa, että hillopurkki on hävinnyt. Toisin sanoen viimeiset rippeetkin hänen tutusta ja turvallisesta elämästä on poissa. Siilin etsiessä hillopurkkia, paksu usva valtaa maan ja tiheitä leikkauksia sisältävä kohtaus näyttää hetkessä kaiken usvan sisälle kätkemät kamalat asiat. Hetken rikkoo koiran läähättävä ääni ja kuono. Koira tuo siilille hillopurkin ja siili lähtee juoksemaan kohti ystävänsä kaikuvia huutoja.

Juostessaan ystävänsä luo, siili putoaa veteen. Vedessä kelluessaan siili ajelehtii ilmeettömänä virran mukana ja katselee nyt kirkastunutta tähtitaivasta. Yhtäkkiä joku koskee siilin selkää. Jännittävä musiikki voimistuu ja veden eliö puhuu siilille matalalla ja varmalla äänellä. Kala lupaa viedä siilin rantaan ja seuraavassa kohtauksessa näemme puuston välistä siilin kiitävän eteenpäin. Mystinen musiikki voimistuu entisestään ja tässä kohtauksessa on yksi harvoista lähikuvista siilistä. Vaikka en osaa varmasti lukea siilin ajatuksia, niin tämä lähikuvan ja voimistuneen musiikin yhdistelmä vaikuttaa minuun vahvasti

Siilin pääsee rantaan ja lopulta karhunpentu- ystävänsä luokse. Karhunpentu puhuu ja puhuu siilille samovaarista, hillosta ja tähdistä. Kamera siirtyy kuitenkin siilin edelleen ilmeettömään, mutta pohtivaan ilmeeseen. Aikaisemminkin lähikuvissa kuultu mystinen musiikki alkaa soida ja kuulemme siilin pohtivan, että miten hevonen voi olla keskellä sumua. Kuva leikkautuu siilin muistoihin hevosesta ja sumuisesta maailmasta, jossa hän vieraili.

3 Elokvien yhtäläisyydet

Näiden kolmen elokuvan kuvailujen kautta minulla on pohjaa alkaa miettiä, mitkä asiat yhdistävät tunnereaktion syntymistä. Mielestäni tärkeimmiksi ja yhdistäviksi elementeiksi elokuvien kohtauksissa nousivat kokonaisvaltaiset maailmat, samaistuttavat tarinat ja hahmot,

sekä musiikki ja äänimaailma. Tahdon tässä luvussa analysoida ja yhdistellä kohtausten samankaltaisuuksia.

3.1 Kokonaisvaltainen maailma

Leijonakuninkaan alku osoitti upeasti, kuinka katsojan voi saada uppoutumaan elokuvan maailmaan jo ensi minuuttien aikana. Alkukohtaus kestää noin kolme minuuttia ja ei suoranaisesti edistä tai kerro tarinasta paljoa. Siinä on vain laaja- ja lähikuvia Afrikan savannista, johonokuva sijoittuu. Prinsessa Mononoken maailmassa kuljemme henkien täyttämässä metsässä, jotka kuhisevat elämää ja aivan kuten Leijonakuningaskin, Prinsessa Mononoke alkaa kohtauksella, jossa näemme sinertävän sumuista vuoristomaisemaa, josta kamera liikkuu alas tiheään ikivanhaan metsään. Tällä tavalla saamme heti kuvan, missä liikumme ja millaiseen maailmaan elokuvan tapahtumat sijoittuvat. Maailman näyttäminen on mielestäni tärkeä keino saada katsojat uppoutumaan elokuvaan, jonka jälkeen heille on helpompi näyttää asioita, jotka ovat jo kytköksissä johonkin kokonaisvaltaiseen miljööseen. Olen sitä mieltä, että immersion kautta katsojat unohtavat arkiset askareensa ja pystyvät paremmin keskittymään elokuvaan ja luomaan tunnesiteen elokuvan tapahtumiin sekä hahmoihin voimakkaammin. Nummenmaa (2019, 59) toteaa, että ihmisten mieltymys elokuviin ja muihin taiteen muotoihin piilee juuri siinä, että arkiset askareemme unohtuvat ja saamme lomaa itseltämme. Tämä itsetietoisuuden katoaminen on mielestäni juuri avauskohtauksien ansiota. Leijonakuninkaan ja Prinsessa Mononoken alkukohtaukset eivät vain näytä, missä lokaatiossa seuraava kohtaus tapahtuu, vaan antaa katsojalle syvemmän tunteen maailmasta, johon elokuvassa sukelletaan. Tämä on kuitenkin eri asia kuin niin kutsuttu ”Establishing shot”, eli kuva, jossa etabloidaan hahmon suhde ympäristöön. Hahmon etablointi johonkin ympäristöön tapahtuu usein vain yhdellä kuvalla, jonka jälkeen katsojalle selviää missä paikassa elokuvan kohtauksessa liikutaan. Tämä voi olla esimerkiksi laaja kuva kartanosta.

Tarkastellessani elokuvien maailmojen yhtäläisyyksiä huomasin, kuinka tärkeissä kohtauksissa on vaikuttavia luonnonelementtejä. Siili sumussa elokuvassa liikutaan paksun usvan peittämässä metsässä, jossa välillä tipahdetaan sameaan veteen ja välillä ihastellaan läheltä valtavaa ja vanhaa tammea. Leijonakuninkaassa tuuli kulkee aavan savannin halki ja loppukohtauksessa tulen liekkejä sammuttaa rankkasade. Luulen että näillä elementeillä, joihin emme katsojina välttämättä suoraan kiinnitä huomiota, on suuri merkitys maailman

luomisessa. Kun olemme alkukohtauksissa sukeltaneet elokuvien miljöisiin nämä luonnonelementit pitävät maailmat elossa. Valitsemieni elokuvien ympäristöt ovat melkein kuin hahmoja itsessään: ne tuntuvat hengittävän elämää näiden luonnonelementtien kautta. Kun astumme vielä syvemmälle elokuvien maailmoihin yksityiskohdat nostavat nämä paikat entistä eläväisemmiksi. Tietyt yksityiskohdat oikeissa kohdissa voivat antaa valtavan impaktin katsojalle. Tekijän näkökulmasta pienen pienien detaljien tekeminen on todella aikaa vievää, mutta tarkkaan mietittynä ja oikeisiin kohtiin sijoitettuna, ennalta elävä maailma nousee paljon vaikuttavammaksi. Siili sumussa elokuvan loppukohtauksessa, kun siili on palannut karhunpennun luokse ja he juttelevat nuotion äärellä, yksi detalki herättää tilanteen eloon. Kohtauksen alkaessa näemme vanhan öljylampun palamassa, jonka ympärillä pyörii perhosia ja juuri nämä öljylampun ympärillä pyörivät ötökät tuovat kohtaukseen sen viimeisen tunnun, että liikumme aivan oikeassa maailmassa (Kuva 4). Nämä ötökät onnistuvat siis yksityiskohtaisuudellaan herättämään tunteen hetkestä metsän siimeksessä.



Kuva 4 Öljylampun ympärillä pyörivät ötökät.

Leijonakuninkaan viimeisessä kohtauksessa, jossa Simba on kukistanut setänsä ja vettä sataa kaatamalla, vesi valuu myös Simban harjasta. Tämä valuva vesi antaa todella vahvan tunteen ympäristöstä, mutta kuvastaa myös Simban sisäistä maailmaa. Vesi tuntuu huuhtovan hänen menneisyytensä ja vapauttavan hänet kahleistaan. Elokuvan maailmalla ja luonnon elementeillä voi siis kuvata paljon muutakin kuin ympäristöä, kuten hahmon sisäistä maailmaa.

Tulkitsemme hahmon sisäistä maailmaa ja tunteita paljon ilmeiden ja eleiden kautta.

Elokuvassa on kuitenkin mahdollisuus tuoda esiin tuntemuksia myös ympäristön avulla. Löysin

analysoimistani elokuvista useita kohtauksia, joissa elokuvan miljööt olivat suoraan yhteydessä hahmon sisäiseen maailmaan. Leijonakuninkaan kohtaus, jossa Simba kohtaa isänsä, alkaa rauhallisesta, tyynestä maisemasta savannin keskellä. Se kuitenkin muuttuu nopeasti, kun Simba saa kuulla, että hänen isänsä onkin elossa. Tämä on valtava käännekohta Simban kehityskaaressa ja se aiheuttaa hämmennystä hänessä. Kohtaus jatkuu Simban seurattessa Rafikia syvälle viidakon juurakkoon (Kuva 5). Tämä juurakko kuvaa mielestäni erittäin osuvasti Simban sisäistä hämmennystä ja hetkellistä eksymistä. Juurakko vetää katsojan mukaan Simban tuntemuksiin ja asettaa katsojan samaan tilanteeseen hänen kanssaan. Kohtaus jatkuu Simban kohdatessa isänsä myrskypilvien lomasta. Ympäristön vallinnut myrsky kuvastaa tässä Simban sisäistä myrskyä. Prinsessa Mononoken kohtauksessa ei ole niin voimakasta ja selkeää myrskyä kuin Leijonakuninkaassa, mutta silti hyvin samanlainen hetki. Kun Ashitaka näkee Lady Eboshin ja Sanin taistelevan hänen sisältään nouseva viha yltyy niin, että hänen vaatteensa alkavat lepattaa tuulessa. Tämä tuuli vaatteissa on mielestäni hieno tapa näyttää Ashitakan raivo luonnonelementtien kautta. Nämä luonnonelementit yhdessä hahmojen ilmaisun ja musiikin kanssa vahvistavat tunnelatausta, joka kohtauksessa on.



Kuva 5 Simba metsän juurakossa.

3.2 Samaistuttava tarina ja hahmot

Valitsin kolme elokuvaa ilman sen kummempia alustavia ajatuksia tai ennakoimista. Nyt kun olen tutkinut elokuvia tarkemmin, huomaan, kuinka selkeitä yhtäläisyyksiä elokuvien välillä piilee. Yksi niistä on tarinan rakenne. Kolmessa elokuvassa on selkeästi nähtävissä päähahmon matka läpi erikoisten maailmojen ja kokemusten. Näillä matkoillaan hahmot oppivat uutta sekä itsestään, että ympäristöstään. Näiden matkojen aikana opimme tuntemaan elokuvan hahmot ja näemme heidät erilaisissa tilanteissa, joka helpottaa ymmärtämään heitä ja toivottavasti jopa samaistumaan heihin. Nummenmaa (2019, 133) toteaa, kuinka ihmismielen rakennuspalikat ovat kaikilla maailmassa hyvin samanlaisia. Hän lisää, kuinka näitä rakennuspalikoita käyttäen ja kokemustemme perusteella voimme luoda mieleemme sisään myös toisten ihmisten mieliä. Tämä on mielestäni asian ytimessä, kun puhun hahmoihin samaistumisesta.

Ennen kuin pohdin elokuvien hahmoja, haluaisin nostaa ihan oikean maailman esimerkin samaistumisesta toiseen ihmiseen. Veijo Hietala (2007, 36-39) kirjoittaa prinsessa Dianan kuolemasta johtuneesta valtavasta surusta ja maailmanlaajuisesta tunteiden pyörremyrskystä. Hietala toteaa, kuinka Hollywood tähdet ovat kunkin aikakauden ”maksimoituja ihmistyyppejä”, aivan kuten Dianakin. Dianan elämää seurattiin tarkkaan ja monet häneen liittyvät uutiset liittyivät juuri hänen yksityiselämäänsä, jonka kautta hän tuli kansalle hyvin tutuksi. Diana ruumiillisti nykynaisen ristiriitoja ja ongelmia. Hietala (2007, 39) mainitsee käsitteen epäyhtenäisyys, keinona selittää sitä, miksi Prinsessa Dianan kuolemaa surtiin niinkin paljon. ”Epäyhtenäisyys tarkoittaa sitä, että tähti esitetään yhtä aikaa sekä tavallisena ihmisenä, yhtenä meistä, että täysin poikkeuksellisen ”jumalaisena” erityislahjakkuutena” (Hietala 2007, 39). Tämä on mielestäni kiinnostava asia, sillä sitä kautta pystymme samaistumaan johonkin niinkin suurenmoiseen ihmiseen kuin Prinsessa Diana ja juuri se, että hän on ikään kuin yksi meistä, on mielestäni avain hahmojen samaistuttavuuteen.

Valitsemisani elokuvissa ei tosin ole päähenkilönä Prinsessa Diana, vaan pieni siili, leijona ja nuori mies. Minkä takia näiden hahmojen kautta tunteita pystyy silti syntymään? Siili sumussa elokuvan siiliä on vahvasti antropomorfisoitu eli ihmismäistetty, aivan kuten leijonakuninkaankin hahmoja. Tämä onkin selkeä esimerkki, kuinka saada ihmiskatsojat samaistumaan eläimeen. Siili hahmolla on esimerkiksi todella ilmeikkäät kasvot ja ihmismäinen kehonkieli. Tämän avulla pystymme vertaamaan hahmoja omiin kokemuksiimme. Nummenmaa (2019, 134) mainitsee, kuinka peilaaminen on yksi mekanismeista, joka auttaa toisten

mielenmaisemaan eläytymisessä ja joka siirtää ajatuksia, kokemuksia ja tunteita mielestä toiseen. Kun valitsemieni elokuvien eläinhahmot muistuttavat tarpeeksi ihmishahmoa, on niitä helpompi peilata omaan käyttäytymiseen. Leijonakuninkaan loppukohtauksessa, jossa Simba katsoo taivaalle, on yksi elokuvan vaikuttavimmista kohtauksista juuri sen takia, kuinka taitavasti animaattorit ovat kuvanneet hahmon tunteita silmien kautta. Myös siili sumussa elokuvan tärkeissä ja tunteita herättäneissä kohtauksissa ollaan lähikuvissa. Tämä on mielestäni yksi tärkeimmistä yhtäläisyyksistä, joita kohtauksistani löysin. Mainitsin aiemmin lähikuvien merkityksen ja nyt huomaan kuinka tärkeä asia se onkaan: se on erittäin tehokas keino näyttää katsojalle elokuvan hahmon sisäinen maailma ilmeiden kautta ja sitä kautta pääsemme tulkitsemaan hahmojen sisäistä maailmaa kaikista helpoiten. Mitä taitavammin nämä ilmeet ja eleet ovat luotu, sitä vahvemmin pystymme katsojina niihin samaistumaan.

Nummenmaa (2019, 131-133) kirjoittaa, kuinka ihmismieli syntymästä asti on kiinnostunut toisista samankaltaisista olennoista ja heidän sisäisistä maailmoistaan – ennen kaikkea tunteista ja siitä kuinka tunteet heijastuvat meistä ulospäin halusimme sitä tai emme. Prinsessa Mononoken kohtauksessa pystyn selvästi tulkitsemaan Ashitakan sisäisen myrskyn. Tämä on tuotu vielä vahvemmin esille lepattavina vaatteina ja vahvalla musiikilla. Pystyisin varmasti ymmärtämään Ashitakan tunteita ilman näitä lisättyjä elementtejä, mutta luulen, että tästä kohtauksesta tekee vahvan juuri sen takia, koska pystyn lukemaan hänen tunteensa niin selvästi ja niitä on korostettu animaation ja musiikin avulla.

Samaistuttavalla tarinalla tarkoitan kertomusta, jollaista voisi kuvitella itse elävän tai sellaista, jota on jo itse elänyt. Kun ajattelen valitsemiani elokuvia, näen jokaisessa henkilökohtaisuuden, joka liittyy omaan elämäni. Leijonakuninkaassa kerrotaan tarina kasvamisesta ja oman paikkansa löytämisestä. Olen omassa elämässäni kohdannut ja pohtinut näitä asioita paljon. Olen miettinyt, kuinka joskus tunnen pettäneeni itseni omilla teoillani ja halunneeni lähteä kauas pakoon. Siili sumussa kertoo, kun siili eksyy sankkaan sumuun, josta hän löytää tiensä takaisin. Jos mietin elämiäni vuosia, sieltä löytyy selkeästi aikoja, jolloin näen itseni tarpomassa paksussa sumussa ilman päämäärää. Prinsessa Mononokessa päähenkilö Ashitaka kohtaa kaksi eri maailmaa, joiden välissä hän joutuu taistella ja joita hän yrittää puolueettomasti ymmärtää. Liittyi se sitten ihmissuhteisiin tai omiin tavoitteisiin, tuntuu, että käyn omassa elämässäni jatkuvasti kamppailua erilaisten maailmojen välillä. On siis helppo huomata, että nämä kolme

elokuva on suurelta osin tärkeitä minulle, oman henkilökohtaisen siteeni takia niiden tarinoihin. Ja koska elokuvat ovat maailmanlaajuisestikin suosittuja ja monelle ihmiselle tärkeitä voidaan sanoa, että elokuvan teemat ovat universaaleja. Paikkansa löytäminen, eksyminen ja valintojen tekeminen ovat asioita, joita me ihmisinä pohdimme ja joihin pystymme heijastamaan omia kokemuksiamme. Aivan kuten Dianan esimerkissä, luulen, että on ajankohtaisia ”aikamme tarinoita”, jotka resonoivat suurelle ihmismäärälle ja sitä kautta nostavat tietyt tarinat toisten yläpuolelle.

3.3 Musiikki ja äänimaailma

Analysoimassani Prinsessa Mononoken kohtauksessa on mielestäni yksi tärkeimmistä elementeistä musiikki. Kun Ashitaka lähtee kävelemään kohti ihmisjoukkoa, hänen sisällään myrskyvä viha voimistuu sävelletyn musiikin avulla. Samoin Leijonakuninkaan alussa, jossa Zulun kielellä laulettu kappale vetää katsojan mukaan Afrikkaan. Musiikin voima onkin mielestäni siinä, että se pystyy alitajuntaisesti vaikuttamaan katsojaan. Yhdessä kuvan avulla ja oikein käytettynä se vangitsee katsojat ja herättää aitoja tunteita.

Minulla on elämässäni kappaleita, jotka vievät minut hetkessä takaisin muistoihini. Löysin vanhan mp3-soittimeni ja kun kuuntelin kappaleita, joita siinä oli, palasin takaisin menneisyyteeni. Se tuntui melkein kuin olisin matkustanut aikakoneella taaksepäin. Muistin ihmiset ja paikat, joiden ympäröimänä vietin vuosia, mutta joista on nyt tullut melkein tuntemattomia. Muistin jopa tunnetiloja, joita minulla oli ja tiettyjä yksityiskohtia paikoista, joissa minulla oli tapana kävellä kuunnellessani tiettyjä kappaleita. Voisin kuvitella, että tällä asialla on paljon yhteistä siihen, kuinka elokuvien musiikki herättää tunteita. Kuten aikaisemminkin, tässä vaikuttavat varmasti samaistuminen elokuvan hahmoon ja tarinaan. Niinä hetkinä, kun seuraamme samaistuttavaa tarinaa ja hahmoa voimme ikään kuin elää heidän elämäänsä ja koska elokuvassahan näytetään laaja kirjo tapahtumia, niistä tulee ikään kuin muistoja katsojalle. Kun katsojalle on istutettu muisto ja siihen liitetty tietty kappale, on sitä helpompi käyttää nostamaan tiettyjä tunteita. Kun analysoin Siili sumussa elokuvaa,

tärkeiksi hetkiksi, jolloin minulla heräsi tunne, nousivat kohtauksissa, joissa soi elokuvan mystinen tunnusmusiikki. Näiden kohtausten aikana jotain tuntui paljastuvan minulle. Aivan kuin kysymyksiini olisi vastattu. Tätä tunnetta on vaikea selittää, mutta se on jotain asioiden yhdistämiseen liittyvää. Huomasin, kuinka kahdessa Leijonakuninkaan kohtauksista soi sama musiikki, mutta hieman eri asteikolla. Kun Simba tapaa isänsä, musiikki soi hieman alavireisenä ja loppukohtauksessa sama kappale soi vahvana ja jyrkänä. Loppukohtaus on varmasti tämän kyseisen kappaleen takia niin voimakas, koska minulla on jo tunnejälki samanlaisesta kohtauksesta. Toisin sanoen, minulla on jo muisto, joka on kehittynyt elokuvan aikana. Elokuvan tunnusmusiikkia tulee kuunneltua myös elokuvan jälkeen ja silloin tulee muisteltua elokuvaa kuin omana muistona. Mielestäni tämä on erinomainen esimerkki, kuinka elokuva on onnistunut luomaan oman maailmansa ja kuinka katsojana siihen on pystynyt uppoamaan.

Elokuvien äänimaailma on mielestäni täysin sidottu yhteen elokuvan maailmanluomisen kanssa. Näiden kahden elementin tuominen yhteen voi antaa mielettömän määrän vaihtoehtoja tekijöiden haluamalle ilmaisulle. Leijonakuninkaassa on kohtauksia, joissa tuuli pyyhkii pitkin aavaa ja sinistä savannimaisemaa. Tähän yhdistettynä tuulen huminaan antaa katsojalle helpommin tunteen paikasta. Kun Scar, eli elokuvan pahis puhuu hyeenoille, kolkkaan luolaan on luotu kaikuva äänimaisema. Tämä taas antaa käsin kosketeltavan tunteen kylmästä kivistä. Siili sumussa elokuvan alussa on kohta, jossa siili huutaa kaivoon. Kaivo vastaa takaisin kaiulla. Tämä hetki antaa mielestäni samalla tavalla tunteen kylmyydestä ja hieman pelottavasta maailmasta. Kuten aikaisemmin mainitsin, niin nämäkin elokuvan elementit ovat asioita, joihin me ihmisinä pystymme samaistumaan. Meillä jokaisella on kokemus isoon tilaan huutamisesta ja sen kaiusta. Samoin meillä on tunne tuulesta ihollamme, ja kuinka se visertää ikkunanpielistä. Nämä ovat alitajuntaisia asioita, joita tutkimalla ja havainnoimalla pystyy hyödyntämään. Kun taiteilijoina onnistumme havaitsemaan näitä ilmiöitä ja niiden herättämiä tunteita omassa elämässämme, pystymme me ne siirtämään suoraan elokuviimme ja antamaan samanlaisia hetkiä ja tunnekokemuksia katsojille.

4 Keinoja toteutukseen

Opinnäytetyöni tavoite on tutkia, mistä tunteiden herääminen elokuvien kautta johtuu ja kuinka voisin hyödyntää tätä tietoa tulevassa ammatissani elokuvantekijänä. Olen tähän mennessä analysoinut elokuvia ja niiden sisältämiä kohtauksia, jotka ovat herättäneet minussa vahvoja tunteita. Lopuksi tahdon keskittyä konkreettisiin työtapoihin, jotka ovat olleet kyseisten elokuvien ja kohtauksien takana. Edellisessä luvussa keskityin kokonaisvaltaisiin maailmoihin, samaistuttaviin hahmoihin ja tarinoihin, sekä musiikkiin. Haluan näiden aiheiden pohjalta tutkia keinoja, joilla ne on saavutettu. Tutkimukseen käytän ”Behind the scenes” materiaalia, josta toivon löytäväni työtapoja, joita vertailen omiin ajatuksiini.

4.1 Elokuvan maailman luominen

Analysoimissani elokuvissa on mielestäni onnistuttu herättämään elokuvat henkiin maailman luomisen avulla. Aava savanni, tiheä sumu ja ikivanhat metsät, ovat kaikki tarkasti luotu edistämään katsojan uppoutumista elokuvaan. Näillä rikkailla maailmoilla onkin suuri merkitys katsojan tunteiden heräämisessä. Kun elokuvaan on luotu kokonaisvaltainen maailma, johon katsoja uppoutuu, on hänen helpompi vaikuttua ja liikuttua elokuvan tapahtumista.

Kun leijonakuningas oli esituotanto vaiheessa, taiteelliset vastaavat lähti Afrikkaan kahdeksi viikoksi. He kiersivät maata kuvaten ja piirtäen maisemia ja tunnelmia. Monet näistä kuvista voi nähdä melkein suoraan elokuvan lopullisessa muodossa. (Boothe, 1994) Olen varma, että tällä tekotavalla ja retkellä oli suuri vaikutus Leijonakuninkaan maailman luomisessa ja esittämisessä. Uskon, että on todella vaikea saada yhtä vaikuttavaa kuvausta paikasta, jossa ei ole itse käynyt ja josta ei ole itse vaikuttunut syvästi. Olemme monesti puhuneet lavastustaiteen kursseilla ympäristön havaitsemista kaikilla aisteilla. Mielestäni taiteilijoiden tärkeimpiin työkaluihin kuuluukin ympäristön havaitseminen ja aistiminen. Kun taiteilijoina pystymme aistimaan ympäristöämme, pystymme sitä kautta paremmin ymmärtämään sitä ja tuomaan aistimuksemme valkokankaalle. Tämähän ei tietenkään rajoita ilmaisua vain realismiin, vaan antaa mahdollisuuden näyttää ympäröivä maailmamme meidän omin silmin. Van Gogh (Gogh, 1874) kirjoittaa kirjeessä veljelleen, kuinka tärkeää kävely luonnossa on ja kuinka rakkaus luontoon on keino ymmärtää taidetta paremmin. Hän lisää, kuinka maalaajat ymmärtävät ja rakastavat luontoa ja kuinka he opettavat meitä näkemään. Hän puhuu

mielestäni juurikin ympäröivän maailman aistimisesta ja kuinka voimme oppia näkemään maailmaa uusin silmin, jos vain pysähdymme, aistimme ja yritämme ymmärtää sitä.

H. Ahtela (1945, 173-174) kuvaa taiteilija Paul Gauguinin työtapaa seuraavasti:

Pääasia kuitenkin lienee, että hän tunsu suunnatonta kaipuuta alkuperäisen, kulttuurilta koskemattomana säilyneen luonnon pariin ja että hän tarkasteli ilmiöitä ennakkoluulottomasti sekä kuvasi ne sellaisena, kuin itse näki. Jo Ranskassa ollessaan hän saattoi sanoa: Millaisena näette tuon puun, onko se vihreä? Ottakaa siis vihreää, palettinne kauneinta. Ja tuo varjo, eikö se ole sininen, miltei sininen? Älkää toki pelätkö panna siihen niin sinistä kuin mahdollista.

Mielestäni Paul Gauguin tarkoittaa omin silmin ja tuntein maalaamista. Hän kehottaa siis ilmaisemaan ympäröivän maailmamme mahdollisimman suoraviivaisesti ja suodattamattomasti. Analysoimissani maalauksissa on mielestäni onnistuttu luomaan juuri aistien ja havaintojen kyllästämiä maailmoita, joihin on helppo uppoutua. Ne eivät kuitenkaan ole realistisia. Realismin täydellinen tavoittelu voikin mielestäni taistella maailman luomista vastaan. Siili sumussa elokuvan tiheä sumu, Prinsessa Mononoken sadunomaiset metsät ja Leijonakuninkaan värikkäät savannit eivät ole missään nimessä realistisia ja se onkin asia, joka tekee niistä niin immerssiivisiä. Työryhmät ovat siis näyttäneet elokuvien maailmat heidän omin silmin ja tätä kautta luoneet uudenlaisen, paljon voimakkaamman kokemuksen katsojille. Kuvilla on vaikea ilmaista samanlaista aistien kokemusta, kuin oikeassa maailmassa kokisi. Tämän takia on tärkeää aistia ja havaita ympäristöä, jonka jälkeen kokemuksen pystyy ilmaisemaan voimakkaalla tavalla, joka vastaa aitoa kokemusta. Melkein kaikilla on kokemus siitä, kun yritämme ottaa auringonlaskusta kuvan, mutta kuvan välittämä tunnelma on todella vaisu. Aistimalla, havaitsemalla ja rohkeasti ilmaisemalla, meidän taiteilijoiden kuuluu näyttää nämä auringonlaskut todellisessa hohdossaan.

4.2 Samaistuminen

Tutkiessani elokuvien tarinoiden ja hahmojen yhtäläisyyksiä, tärkeäksi elementiksi nousi samaistuttavuus. Vaikka tarinat kertovat leijonista, siileistä ja susista, onnistuvat ne silti vaikuttamaan minuun syvästi. Tahdonkin nyt pohtia keinoja, joilla elokuvissa on pystytty

luomaan sellaiset tarinat ja hahmot, jotka pystyvät kulttuurista riippumatta vaikuttamaan katsojiin tunnetasolla.

Hayao Miyazakin tapa luoda tarinoita on poikkeuksellinen, koska hänen elokuvissaan ei ole nähtävissä hyvän ja pahan selkeää vastakkainasettelua. Prinsessa Mononokessa olemme Ashitakan kengissä, kun hän matkustaa läpi elokuvan tapahtumien. Vaikka elokuvassa ihmiset ja luonto käyvät kamppailua, näytetään silti molempien osapuolten motiivit heidän tekoihinsa. Ihmiset koittavat Rautakylää ylläpitäen ja kasvattaen luoda paremman tulevaisuuden ihmiskunnalle, kun taas luonto pyrkii estämään ihmisten ylliotteen luonnosta. Elokuva julkaistiin vuonna 1997 ja on tällä hetkellä ajankohtaisempi, kuin koskaan aikaisemmin. Ajankohtainen aihe pystyy mielestäni vaikuttamaan katsojiin erityisen voimakkaasti. Prinsessa Mononoken teemaan on helpompi samaistua, koska elämme ajassa, jossa luonto ja ihmiskunta kamppailevat keskenään. Leijonakuninkaan teema ei ole välttämättä ajankohtainen, mutta ajaton. Elokuvan tekijät kertovat, kuinka elokuvassa käsitellään ihmisten keskeisiä kokemuksia, kuten petosta, pelastusta, yhteenkuuluvuutta, perhettä ja yhteisöä. (Boothe, 1994) Nummenmaa (2019, 133) kirjoittaakin, kuinka ihmiset ovat monella tapaa toistensa kaltaisia erilaisista geeneistä, kasvuympäristöistä ja kulttuureista huolimatta. Valitsemalla siis teeman, joka käsittelee ihmisten peruskokemuksia ja joka on ajankohtainen, mahdollistaa katsojalle samaistumisen tunteen.

Leijonakuningas kertoo paikkansa löytämisestä elämässä, sekä isä- ja poika suhteesta. Elokuvan tekijät puhuvat, kuinka he intuitiivisesti elokuvantekijöinä toivat omia kokemuksiaan valkokankaalle (Boothe, 1994). Omien kokemusten tuominen onkin mielestäni yksi tärkeimmistä asioista herättää tunne katsojassa. Omien kokemusten ilmaiseminen tarkoittaa, että pitää osata tutkia ja tulkita niitä. Mielestäni vaikuttavan tarinan ja hahmon luomiseksi, tekijällä täytyy olla kokemusta aiheesta ja osata tuoda oikeilla asioilla ne esille. Mainitsin analyysissäni lähikuvien merkityksen tunteen herättäjänä. Mikä tahansa lähikuva hahmosta ei tietenkään käy, vaan pitää olla kokemusta tuoda esille juuri oikealla ilmeellä tai eleellä elokuvan hahmon sisäinen maailma. Leijonakuninkaan tekijät ovat onnistuneet mielestäni saamaan Simban kasvoihin juuri oikeat kasvon eleet, jotta pystyn peilaamaan hänen tunteitaan ja sitä kautta myötäelämään elokuvan hetken. Tämä vaatii mielestäni suurta taitoa ja ymmärrystä

ihmisten kokemuksista ja reaktioista. Tätä taitoa voi harjoitella elämällä ja kokemalla erilaisia asioita. Eläminen ja kokeminen ovatkin taiteilijoiden suurimpia tiedon ja ymmärryksen lähteitä.

4.3 Toistuva musiikki

Lähes jokaisessa kohtauksessa, jotka valitsemissani elokuvissa herätti minussa tunteen, sisälsi musiikkia. Luvussa 3.3 tutkin, mitä yhtäläisyyksiä musiikin käyttämiseen elokuvan tekijöillä oli, huomasin, että elokuvien musiikki oli toistuvaa. Samaa kappaletta käytettiin useissa eri kohtauksissa, mutta hieman eri tavalla. Kappaleisiin tuli elokuvien aikana muistijälki, jolloin uudestaan kuultuna, se herätti minussa vahvan reaktion päähenkilön aikaisemmista kokemuksista. Leijonakuninkaan loppu, jossa orkesterin voimakas musiikki soi taustalla muistuttaakin minua alitajuntaisesti kohtauksesta, jossa Simba kohtaa isänsä. Nämä kaksi hetkeä linkittyvät toisiinsa ja jollain tapaa sitovat elokuvan tapahtumia yhteen, muodostaen vahvan tunnereaktion elokuvan kohtausten välille. Sideways (Sideways, 2016) kertoo, kuinka Pixar käyttää musiikkia korostamaan tiettyä elokuvan teemaa kappaleiden kautta: sama musiikki soi kohtauksissa, joissa käsitellään esimerkiksi teemaa perhesuhteista. Tämä on mielestäni juuri sama keino, joilla analysoimieni elokuvien tekijät ovat hyödyntäneet musiikkia. Siili sumussa elokuvassa mystinen musiikki soi nostaakseen esille löytämisen ja ymmärtämisen teemaa. Prinsessa Mononokessa musiikki voimistuu kohdissa, joissa viha on vahvasti esillä ja Leijonakuninkaassa musiikki soi paikkansa löytämisen yhteydessä.

Äänimaailma on mielestäni vahvasti osa elokuvan kokonaisvaltaisen maailman luomista. Havaitsemme ympäristöämme jatkuvasti kuuloaistimme kautta, vaikka emme sitä välttämättä aina tiedosta. Äänet ovatkin vahva osa kokemusmaailmaamme ja niitä oikealla tavalla hyödyntäen, voi elokuvien ilmaisun nostaa vielä huomattavasti vaikuttavammaksi. Olen puhunut aiemmissa kappaleissa ympäristömme havaitsemisesta ja aistimisesta. Jotta elokuvantekijöinä voisimme vaikuttaa katsojiin vahvemmin tunnetasolla, on tärkeää, että osaamme analysoida omia kokemuksiamme äänistä ja käyttää niitä sitä kautta ilmaisussamme.

5 Lopuksi

Kirjoittaessani opinnäytetyötäni olen oivaltanut monia asioita, jotka ovat olleet jo kauan ajatuksissani, mutta jotka vasta kirjoittaessani ovat nousseet konkreettisiksi. Löytääkseni syitä tunteiden heräämiseen taiteen ja elokuvien kautta pohdin aluksi, miksi ihmisillä ylipäätään on tunteita. Selviytyminen ja toisten ihmisten ymmärtäminen nousivat oleellisiksi asioiksi, jotka perustuvat meidän aivojen kykyyn lukea toistemme ajatuksia ilmeiden ja eleiden kautta. Koska maalaukset ovat olleet suuri osa taiteellista kasvuani, analysoin ja pohdin, kuinka maalaustaide pystyy nostamaan katsojan tunnetiloja. Kolme maalausta paljasti, kuinka tärkeää on näyttää maailma erityisenä ja jopa liioiteltuna. Tätä kautta katsoja pystyy helpommin uppoutumaan maalauksien maailmaan.

Elokuvien kuvailuissa ja analyyseissä tärkeiksi tekijöiksi nousivat kokonaisvaltaiset maailmat, samaistuttavat tarinat ja hahmot, sekä musiikki. Vaikka nämä kolme asiaa voivat tuntua elokuvien teossa melko ilmeisiltä, niin kiinnostavaksi oivallukseksi huomasin, kuinka niitä käytetään vetämään katsoja mukaan elokuvien maailmoihin, jonka jälkeen on helpompi luoda tunnesiteitä hahmoihin. Valitsemieni elokuvien maailmat olivat luotu voimakkain vedoin. Leijonakuninkaan aavat savannit, Prinsessa Mononoken syvät metsät ja Siili Sumussa elokuvan läpitunkematon sumu loivat kokonaisvaltaisen ympäristön, johon katsojana uppoutuu vaivattomasti. Kun on syvällä elokuvan maailmassa, on paljon helpompaa seurata hahmojen kehityskaarta. Elokuvien käsittelemät aiheet olivat myös ajattomia ja ajankohtaisia. Puhuin paljon samaistumisen tärkeydestä, joka liittyy myös vahvasti tarinoihin. Samaistuttavilla tarinoilla pystymme elokuvien tekijöinä pohtimaan aiheita, jotka koskettavat kokonaisia ihmisryhmiä ja sitä kautta vaikuttamaan katsojiin tunnetasolla. Kun näihin resonoiviin tarinoihin istutamme hahmoja, jotka käyvät läpi tapahtumia, jotka ovat tuttuja katsojille, samaistumisen tunne edistää vahvasti myötäelämistä. Ihmiset kykenevät melko tarkasti peilaamaan toisten ihmisten tunteita, joten kun elokuvan hahmoista näytetään esimerkiksi lähikuvia, tunnesiteen ja tunteiden herääminen korostuu. Kun elokuvaan lisätään musiikkia ja äänimaailmaa tarkasti kuvaamaan tiettyjä hetkiä, tärkeät, tunteista rikkaat kohtaukset nousevat uudelle tasolle.

Yksi opinnäytetyöni tavoitteista oli löytää keinoja, joilla onnistuisin luomaan elokuvia, jotka vaikuttavat katsojiin tunnetasolla. Luvussa neljä, tutkin elokuvien tekoprosesseja ja esimerkkejä erilaisista tavoista tehdä taidetta. Oivalsin opinnäytetyötäni tehdessä, kuinka tärkeää on taiteilijana kokea ja analysoida maailmaa ympärillämme. Uteliaisuus ja uuden oppiminen

ympäröivään maailmaamme, sekä kaikilla aisteilla havaitseminen ja näiden havaintojen tuominen elokuvaan omien kokemusten kautta on mielestäni yksi avaintekijöistä vaikuttavien elokuvien teossa.

Kirjalähteet

Hietala, Veijo (2007). *Media ja suuret tunteet*. Johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan. Gummerus kirjapaino Oy, Vaajakoski.

Nummenmaa, Lauri (2019). *Tunnekartasto*. Kuinka tunteet tekevät meistä ihmisiä. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.

Internetlähteet

Dan Boothe. (1994). *Making of the Lion King*. [Youtube video] Haettu osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=FjhP40P0Dyc>

Van Gogh. (1874). [Kirje] Haettu osoitteesta <http://vangoghletters.org/vg/letters/let017/letter.html>

Sideways. (2016). *How Pixar uses music to make you cry*. [Youtube video]. Julkaistu 30.7.2016. Haettu osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=i8HePfa7WYs>

Kansallisgalleria. [Ääniopas]. Haettu osoitteesta: <https://ateneum.fi/opastukset/aaniopas/aaniopas-ateneumin-kokoelmiin/>

Kuvalähteet

Kuva 1 – Tove Jansson. (1930). *Mystinen maisema [Maalaus]* Viitattu: 13.5.2020. Kansallisgalleria. Haettu osoitteesta: <https://www.kansallisgalleria.fi/fi/object/385007>

Kuva 2 – Vincent Van Gogh. (1888). *Starry Night Over the Rhone [Maalaus]* Viitattu: 13.5.2020. Musee d'Orsay. Haettu osoitteesta: https://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/search.html?no_cache=1&zoom=1&tx_damzoom_pi1%5BshowUid%5D=4081

Kuva 3 – Henri Rousseau. (1899). *Ship in a Storm [Maalaus]* Viitattu: 13.5.2020. Musée de l'Orangerie. Haettu osoitteesta: <https://www.musee-orangerie.fr/en/artwork/ship-storm>

Kuva 4 – Yuri Norstein. (1975). *Siili Sumussa [Kuvankaappaus videosta]* Haettu osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=oW0jvJC2rvM>

Kuva 5 – Rob Minkoff, Roger Allers. (1994). *Leijonakuningas [Kuvankaappaus videosta]* Haettu osoitteesta: <https://www.youtube.com/watch?v=iqQ2mQV5b0w>